

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>LEMBAR PERNYATAAN .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRACTION.....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAKSI.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR SIMBOL.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR ISTILAH .....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Maksud dan Tujuan.....	2
1.4. Metodologi Penelitian .....	3
1.5. Batasan Masalah .....	3
1.6. Sistematika Penulisan .....	3
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
2.1. Definisi Model Pengembangan Perangkat Lunak .....	5
2.1.1 Tahapan-Tahapan Model Waterfall .....	5
2.1.2 Kelebihan dan Kekurangan Model Waterfall .....	7
2.2. Definisi Metode Pengembangan Perangkat Lunak.....	7
2.3. Definisi Tools Pengembangan Perangkat Lunak.....	9
2.3.1 UML (Unified Modeling Language).....	9
2.3.2 Jenis-Jenis Diagram UML .....	9
2.4. Teori Pendukung.....	15
2.4.1 Aplikasi.....	15

2.4.2 Mobil .....	16
2.4.3 Aplikasi Mobile.....	16
2.4.4 Android.....	16
2.4.4.1 Versi Android .....	16
2.4.5 Pemesanan .....	19
2.4.6 Barang.....	19
2.4.7 Pemesanan Barang .....	20
2.4.8 Java .....	20
2.4.9 MySQL .....	21
2.4.10 Database.....	23
2.4.11 Eclipse .....	23
2.4.12 JDK.....	23
2.4.13 SDK .....	24
2.4.14 ADT .....	24
2.4.15 Macromedia Dreamweaver 8 .....	24
2.5. Penelitian Terdahulu .....	24

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

3.1. Model Pengembangan Sistem.....	29
3.2. Metode Pengembangan Sistem.....	31
3.3. Tools Pengembangan Sistem.....	32

### **BAB IV PEMBAHASAN**

4.1 Analisis Sistem .....	34
4.1.1 Analisis Masalah .....	34
4.1.2 Analisis Hasil Solusi .....	35
4.1.3 Analisis Sistem yang Berjalan.....	35
4.1.3.1 Activity Diagram Pemesanan Barang yang Berjalan .....	35
4.1.4 Analisis Kebutuhan Sistem Usulan.....	36
4.1.4.1 Analisis Kebutuhan Fungsional .....	37
4.1.4.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	37

4.2 Perancangan Sistem .....	37
4.2.1 Tujuan Perancangan Sistem .....	37
4.2.2 Use Case Diagram Pemesanan Barang .....	38
4.2.3 Deskripsi Use Case .....	38
4.2.4 Activity Diagram .....	40
4.2.4.1 Activity Diagram Pelanggan (Client).....	40
4.2.4.2 Activity Diagram Admin (Server).....	45
4.2.5 Sequence Diagram .....	51
4.2.5.1 Sequence Diagram Client .....	51
4.2.5.2 Sequence Diagram Server.....	55
4.2.6 Class Diagram.....	59
4.2.7 Perancangan Basis Data .....	60
4.2.8 PerancanganAntar Muka .....	62
4.2.8.1 Rancangan Interface Client.....	62
4.2.8.2 Rancangan Interface Server .....	69
4.3 Implementasi .....	75
4.3.1 Implementasi Perangkat Lunak .....	75
4.3.2 Implementansi Perangkat Keras .....	76
4.3.3 Implementansi Interface Aplikasi.....	77
4.3.3.1 Implementasi Antarmuka Client .....	77
4.3.3.2 Implementasi Antarmuka Server.....	84
4.4 Pengujian.....	88
4.4.1 Rencana Pengujian.....	88
4.4.2 Kesimpulan Hasil Pengujian .....	92

## **BAB V PENUTUP**

5.1 Kesimpulan.....	93
5.2 Saran.....	93

<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>95</b>
----------------------------	-----------

## **LAMPIRAN**

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Tahapan Model Waterfall.....	5
Gambar 2.2 Use Case Diagram.....	10
Gambar 2.3 Class Diagram.....	12
Gambar 2.4 Sequence Diagram .....	14
Gambar 2.5 Activity Diagram .....	15
Gambar 4.1 Activity yang Sedang Berjalan .....	36
Gambar 4.2 Use Case Diagram pemesanan Barang.....	38
Gambar 4.3 Activity Diagram Splash Screen.....	41
Gambar 4.4 Activity Diagram Menu Barang .....	41
Gambar 4.5 Activity Diagram Detail Barang .....	42
Gambar 4.6 Activity Diagram Keranjang Belanja.....	42
Gambar 4.7 Activity Diagram Detail Keranjang Belanja .....	43
Gambar 4.8 Activity Diagram Transaksi Pemesanan Barang .....	44
Gambar 4.9 Activity Diagram Bukti Pemesanan Barang.....	45
Gambar 4.10 Activity Diagram Login Admin.....	46
Gambar 4.11 Activity Diagram Tambah Barang.....	46
Gambar 4.12 Activity Diagram Master Barang.....	47
Gambar 4.13 Activity Diagram Master Propinsi .....	47
Gambar 4.14 Activity Diagram Tambah Propinsi .....	48
Gambar 4.15 Activity Diagram Master Kota/Kabupaten.....	48
Gambar 4.16 Activity Diagram Tambah Kota/Kabupaten.....	49
Gambar 4.17 Activity Diagram Transaksi Pemesanan .....	49
Gambar 4.18 Activity Diagram Laporan.....	50
Gambar 4.19 Activity Diagram Ganti Password .....	50
Gambar 4.20 Activity Diagram Logout .....	51
Gambar 4.21 Sequence Diagram Splash Screen.....	51
Gambar 4.22 Sequence Diagram Data Barang .....	52
Gambar 4.23 Sequence Diagram Detail Barang.....	52



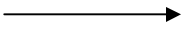

Gambar 4.24	Sequence Diagram Keranjang Belanja.....	53
Gambar 4.25	Sequence Diagram Detail Keranjang.....	53
Gambar 4.26	Sequence Diagram Transaksi Pemesanan .....	54
Gambar 4.27	Sequence Diagram Bukti Pemesanan.....	54
Gambar 4.28	Sequence Diagram Login .....	55
Gambar 4.29	Sequence Diagram Menu Utama .....	55
Gambar 4.30	Sequence Diagram Tambah Data Barang .....	56
Gambar 4.31	Sequence Diagram Tambah Propinsi .....	56
Gambar 4.32	Sequence Diagram Tambah Kota/Kabupaten.....	57
Gambar 4.33	Sequence Diagram Transaksi Pemesanan .....	57
Gambar 4.34	Sequence Diagram Laporan.....	58
Gambar 4.35	Sequence Diagram Ganti Password .....	58
Gambar 4.36	Sequence Diagram Logout .....	59
Gambar 4.37	Class Diagram.....	60
Gambar 4.38	Rancangan Tampilan Splash Screen .....	63
Gambar 4.39	Rancangan Tampilan Layar Utama.....	64
Gambar 4.40	Rancangan Detil Barang.....	65
Gambar 4.41	Rancangan Keranjang Belanja.....	66
Gambar 4.42	Rancangan Detil Keranjang.....	67
Gambar 4.43	Rancangan Form Pelanggan .....	68
Gambar 4.44	Rancangan Bukti Pemesanan.....	69
Gambar 4.45	Rancangan Halaman Menu Utama .....	70
Gambar 4.46	Rancangan Input Login .....	70
Gambar 4.47	Rancangan Master Data Propinsi.....	71
Gambar 4.48	Rancangan Master Data Kabupaten/Kota .....	71
Gambar 4.49	Rancangan Input Tambah Data Barang .....	72
Gambar 4.50	Rancangan Input Tambah Data Propinsi.....	72
Gambar 4.51	Rancangan Input Tambah Data Kota/Kabupaten .....	73
Gambar 4.52	Rancangan Laporan Pendapatan.....	73
Gambar 4.53	Rancangan Input Ganti Password .....	74
Gambar 4.54	Rancangan Input Edit Status Pemesanan .....	74




Gambar 4.55	Rancangan Tampilan Logout Admin .....	75
Gambar 4.56	Layar Splash screen .....	78
Gambar 4.57	Tampilan Data Barang .....	79
Gambar 4.58	Tampilan Detail Barang .....	80
Gambar 4.59	Tampilan Keranjang Belanja .....	81
Gambar 4.60	Tampilan Transaksi Pemesanan.....	82
Gambar 4.61	Tampilan Bukti Pemesanan.....	83
Gambar 4.62	Tampilan Menu Utama.....	84
Gambar 4.63	Tampilan Login.....	84
Gambar 4.64	Tampilan Tambah Barang .....	85
Gambar 4.65	Tampilan Master Kabupaten/Kota .....	85
Gambar 4.66	Tampilan Master Propinsi .....	86
Gambar 4.67	Tampilan Transaksi Pemesanan.....	86
Gambar 4.68	Tampilan Tambah Data Kota/Kabupaten.....	87
Gambar 4.69	Tampilan Tambah Data Propinsi .....	87
Gambar 4.70	Tampilan Laporan Pendapatan .....	88

## DAFTAR TABEL

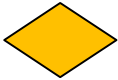
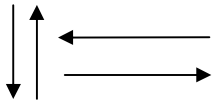
	Halaman
Tabel 2.1 Nilai Kardinalitas .....	13
Tabel 4.1 Perancangan Tabel Admin.....	61
Tabel 4.2 Perancangan Tabel Kabupaten.....	61
Tabel 4.3 Perancangan Tabel Pelanggan .....	61
Tabel 4.4 Perancangan Tabel Pemesanan .....	61
Tabel 4.5 Perancangan Tabel Detail Pemesanan.....	62
Tabel 4.6 Rencana Pengujian Pada Aplikasi Client .....	89
Tabel 4.7 Rencana Pengujian Pada PHP Server.....	90


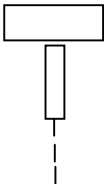


## DAFTAR SIMBOL

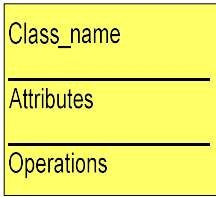

<b>Simbol Use Case Diagram</b>			
No	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
2		<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara <i>eksplisit</i> .
3		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antar objek satu dengan objek lainnya.
4		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu actor.

<b>Simbol Activity Diagram</b>			
No	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Action</i>	State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi.
2		<i>Initial Node</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
3		<i>Activity Final Node</i>	Bagaimana objek dibentuk dan diakhiri.



4		<i>Decision</i>	Digunakan untuk menggambarkan suatu keputusan / tindakan yang harus diambil pada kondisi tertentu.
5		<i>Line Connector</i>	Digunakan untuk menghubungkan satu simbol dengan simbol lainnya.

<b>Simbol Sequence Diagram</b>			
<b>No</b>	<b>Gambar</b>	<b>Nama</b>	<b>Keterangan</b>
1		<i>Actor</i>	Digunakan untuk menggambarkan user / pengguna.
2		<i>General</i>	Mempresentasikan entitas tunggal dalam sequence diagram. Entitas ini berupa instance : class.
3		<i>Lifeline</i>	Eksekusi objek selama sequence (message dikirim atau diterima dan diaktifkannya).
4		<i>Object Message</i>	Menggambarkan Pesan/ Hubungan antar objek yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.

Simbol Class Diagram			
No	Gambar	Nama	Keterangan
1		<p><i>Class Name</i> <i>Attributes</i> <i>Operation</i></p>	<p>1. <i>Class name</i> nama kelas pada class diagram</p> <p>2. <i>Attributes</i> adalah properti dari sebuah <i>class</i> yang melukiskan batas nilai yang mungkin ada pada objek dari <i>class</i>. Sebuah <i>class</i> mungkin mempunyai nol atau lebih <i>attribute</i>.</p> <p>3. <i>Operation</i> adalah sesuatu yang dapat dilakukan oleh sebuah <i>class</i> atau yang anda (<i>class</i> yang lain) dapat lakukan untuk sebuah <i>class</i>.</p>
2		<p><i>Asosiation</i></p>	<p>Dapat diartikan sebagai relasi. Digambarkan sebagai garis lurus antara dua kelas. Namun tidak berarti bahwa kelas satu memiliki kelas yang lain, tetapi kelas yang lain dapat berelasi juga dengan kelas yang sama.</p>
3	<p>0..1 1 0..* 1..* N 0..n 1..n</p>	<p><i>Cardinality</i></p>	<p><i>Cardinality</i> atau <i>Multiplicity</i> adalah simbol yang menunjukkan jumlah keterhubungan dari satu kelas dengan kelas lainnya.</p>

## DAFTAR ISTILAH

COD	= <i>Cash on Delivery</i>
OOP	= <i>Object Oriented Programming</i>
UML	= <i>Unified Modeling Language</i>
SDLC	= <i>System Development Life Cycle</i>
OS	= <i>Operating System</i>
OTA	= <i>Over the Air</i>
MySQL	= <i>My Structure Query Language</i>
DBMS	= <i>Database Management System</i>
GPL	= <i>General Public Licence</i>
CPU	= <i>Central Processing Unit</i>
PHP	= <i>Hypertext Preprocessor</i>
ODBC	= <i>Open Database Connectivity</i>
JDK	= <i>Java Development Kit</i>
SDK	= <i>Software Development Kit</i>
JRE	= <i>Java Runtime Environment</i>
ADT	= <i>Android Development Tools</i>
USB	= <i>Universal Serial Bus</i>
AMD	= <i>Advanced Micro Devices</i>
GB	= <i>Gigabyte</i>